*L'événement numérique**

par D.N. Rodowick

> *« Si le remplacement de l'analogique par le numérique n'est plus une question de temps, le temps demeure au cœur de leur différence. »*
>
> Babette Mangolte, « Une histoire de temps »

Dans un essai passionnant en hommage à Annette Michelson, « Une histoire de temps », la réalisatrice et vidéaste expérimentale Babette Mangolte formule une des questions les plus intrigantes qu'il m'ait été donné de lire ces dix dernières années : « *Pourquoi est-il difficile à une image numérique de transmettre la durée ?*[1] » « *Pourquoi la brillance de l'écran à cristaux liquides*, poursuit-elle, *la lueur constante de l'image numérique sans le sursis de l'obturateur, sans le va-et-vient entre un quarante-huitième de seconde de noir et un quarante-huitième de seconde d'image projetée, sans trame répétitive régulière comme les battements de cœur, est-elle incapable d'établir, de construire le sentiment du temps qui passe ? Pourquoi l'image filmique projetée pouvait-elle le faire sans problème, par le passé, et le peut-elle encore ?* » Ce constat touche sans doute particulièrement les œuvres tournées en format vidéo numérique, ou encore notre expérience de visionnement sur des écrans numériques à domicile. Pourtant, à mesure que le cinéma sur pellicule tend à disparaître au profit d'une nouvelle donne esthétique caractérisée par l'intermédiaire numérique et par des images alliant des données digitales enregistrées à partir d'un espace réel et des images de synthèse construites par l'ordinateur – et bien que je sois toujours fasciné par une partie importante de la production cinématographique contemporaine –, il m'est impossible de réprimer le sentiment, difficile à décrire ou

* Ce texte est une version un peu modifiée du chapitre 21 du livre de D.N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Cambridge, Harvard University Press, 2007, p. 163-174. Nous remercions l'auteur de nous en avoir rendu possible la publication. (R.B.)

1. *Camera Obscura, Camera Lucida : Essays in Honor of Annette Michelson*, Richard Allen et Malcolm Turvey eds, Amsterdam, University of Amsterdam Press, 2003, p. 263. Traduit en français dans *Trafic*, n° 50, été 2004, p. 415-428.

à préciser, d'un certain temps perdu. Bien qu'en 2007 la plupart des longs métrages commerciaux soient toujours projetés en salle en 35 mm, le transfert sur un support analogique semble incapable de restituer au cinéma numérique l'impression produite par le film sur pellicule.

Est-il possible pour le cinéma numérique d'évoquer le temps ou la durée d'une manière comparable au cinéma sur pellicule ? *L'Arche russe* (2002) d'Alexandre Sokourov constitue un cas intéressant. Cette œuvre est le fruit d'une réflexion sur les problèmes de l'Histoire et du passage du temps, de même que sur l'utopie propre à l'enregistrement d'une durée continue. Puisant son inspiration dans les qualités esthétiques du cinéma, et imprégnée du profond sens de l'Histoire qui se dégage des collections de l'Ermitage et des salles du Palais d'hiver, elle se veut en quelque sorte une capsule témoin de l'Histoire, de la culture et de l'art russes. Du fait de son tournage en durée continue, cet examen du passé de la Russie se présente comme une exploration non chronologique de la mémoire historique, au rythme des déambulations d'un personnage, un diplomate français cultivé librement inspiré de la vie du marquis de Custine, et d'un témoin invisible incarné par la caméra « parlante » de Sokourov. Pour toutes ces raisons, l'œuvre de Sokourov est une réalisation saisissante qui possède, à mes yeux, un intérêt indéniable. Et pourtant, que je la voie projetée en salle ou la visionne chez moi sur un écran à haute définition, l'œuvre ne me procure aucun sens du temps. Cette expérience m'est devenue moins déroutante à la lecture de la question de Babette Mangolte, question implicitement soulevée par ma rencontre avec *L'Arche russe*, mais qu'il m'était jusqu'alors resté impossible d'énoncer avec précision : « *Pourquoi est-il difficile à une image numérique de transmettre la durée ?* »

De ce point de vue, *L'Arche russe* constitue pour moi un échec en tant que *film*, bien qu'il s'agisse à de nombreux autres égards d'une œuvre tout à fait remarquable de cinéma numérique. Sokourov et son talentueux chef opérateur, Tilman Büttner, ont voulu tourner en durée continue. Limités en cela par l'incapacité des magasins standard de film 35 mm à contenir plus de 22 minutes de métrage brut, de même que par l'impossibilité pour les caméras vidéo portables à haute définition d'enregistrer plus de 46 minutes sans interruption, ils ont opté pour une solution novatrice : l'enregistrement direct, sur disque dur, d'un signal non compressé à haute définition. D'une durée de 86 minutes, le matériel brut ainsi obtenu constitue un tour de force de mise en scène et de cadrage à la Steadicam. Néanmoins, il me reste difficile, comme pour nombre d'œuvres de cinéma numérique, d'admettre ce que Sokourov et Büttner semblent accepter sans condition, à savoir que film sur pellicule et image numérique s'équivalent en matière de perception. *L'Arche russe* mise sur l'équivalence spatiale de la photographie et de la vidéo numérique à haute définition. De ce fait, elle met en lumière leur différence quant au temps.

Une contradiction mine en effet le concept même de *L'Arche russe*. Il est erroné de décrire cette œuvre comme une séquence ininterrompue de 86 minutes, de même qu'il est erroné de la décrire comme « film » au sens strict du terme. Cette différence

ne relève pas pour moi d'une prédilection esthétique. Expliquer pourquoi l'œuvre ne peut être considérée comme un seul plan-séquence, non plus que comme une unique prise de vues, permettra de comprendre comment le cinéma numérique transforme chacun de ces deux concepts. Pour saisir la dissemblance entre ce que se veut *L'Arche russe* et son expression ontologique en tant que cinéma numérique, il faut d'abord comprendre qu'il s'agit d'une œuvre de « montage », non moins complexe à cet égard que l'*Octobre* (1927) d'Eisenstein.

Tournée le 23 décembre 2001, après trois prises interrompues, *L'Arche russe* est une œuvre captée d'une seule traite. Le documentaire de tournage qui accompagne le DVD, *In One Breath* (« D'un seul souffle »), donne un fascinant aperçu du monumental travail de planification et de mise en scène déployé lors du tournage. Ce qui m'a le plus frappé, cependant, est une remarque du producteur Jens Meurer dans le commentaire de l'édition DVD, selon qui le produit final compte plus de 30 000 « *événements numériques* ». En effet, le concept d'événement numérique est une clé qui permet de mieux comprendre ce qu'est ou ce que sera le cinéma numérique.

En quoi consiste l'événement numérique? La capture numérique, la synthèse d'images et le *compositing*[1] sont les trois principales étapes du processus de création du cinéma numérique. La capture numérique est semblable à l'enregistrement vidéo en de nombreux points, et dans la plupart des cas l'image numérique aspire à un « réalisme perceptuel » impossible à distinguer de celui de l'image photographique. Toutefois, l'unité spatiale de l'image photographique est ici fondamentalement rompue, puisque la lumière captée par les dispositifs à transfert de charge est aussitôt fragmentée en une mosaïque de données picturales discrètes, qui sont ensuite converties en des valeurs numériques distinctes. Ce processus de conversion ou de transcodage divise « l'image » en une série d'éléments modulaires et numériquement discrets dont les valeurs individuelles sont dès lors ouvertes à un nombre potentiellement infini de transformations programmables. La disjonction entre les données de sortie et les données d'entrée, par un processus de numérisation qui transforme la lumière en code informatique, rompt l'unité de l'événement spatial profilmique qui a lieu en une durée unique. Conformément à la nature mathématique du traitement de données, l'événement numérique correspond moins à la durée et aux mouvements captés qu'à la manipulation et à la variation d'éléments numériques discrets au sein de la mémoire et des opérations logiques d'un ordinateur.

Quelques conclusions d'ordre esthétique peuvent être tirées de cette description à caractère technique. Tout d'abord, du moment qu'elle est constituée par la capture

1. Selon Wikipedia.fr : « *Le* compositing *(en français, la « composition ») est un ensemble de méthodes numériques consistant à mélanger plusieurs sources d'images pour en faire un plan unique qui sera intégré dans le montage. Pour un film d'animation, il s'agit de l'étape finale de fabrication qui consiste à assembler toutes les couches des décors, des personnages, et à réaliser les effets de caméra, à animer certains déplacements et effets spéciaux. En cinéma de prise de vues réelles, le* compositing *consiste surtout à réaliser des effets spéciaux et à truquer des vidéos. C'est l'un des derniers maillons de la chaîne de l'image dans la réalisation d'un film.* »

numérique ou par l'opération de synthèse, l'image numérique relève toujours du « montage », c'est-à-dire de la combinaison d'un nombre d'éléments discrets en une unité. De ce point de vue, même une image numérique fixe et non retouchée est déjà le produit d'un montage. Ensuite, la conversion numérique est irréversible : si les données issues de la capture numérique peuvent restituer à l'image un mouvement, il leur reste impossible de rendre la durée en une projection analogique, puisque la continuité de la causation analogique automatique est rompue[1]. Une réponse à l'ingénieuse question de Babette Mangolte commence ici à s'esquisser. Puisque l'image numérique est incapable de garantir ou d'attester l'unité spatiale de l'image dans le temps, et comme les propriétés indexicales associées à la photographie sont sapées par le processus de conversion numérique, sa représentation de la durée se trouve transformée : elle est distincte de celle du film sur pellicule, et relève dès lors d'un autre ordre. Bien que ses pouvoirs ne soient pas moindres, ils diffèrent de manière significative de l'envoûtante capacité de la photographie ou du film sur pellicule à évoquer le passé, telle que l'ont notamment décrite Roland Barthes et Stanley Cavell[2]. Pour ces raisons, s'il peut y avoir des « prises » dans le cinéma numérique, on ne peut y parler de plan, au moins au sens strict du terme. Ce qu'on voudrait évoquer sous le nom de plan est maintenant devenu un élément entièrement modifiable, ouvert aux manipulations interactives jusque dans ses plus infimes détails. Ainsi, le cinéma a de moins en moins à voir avec l'image, et de plus en plus avec le langage, à savoir un ensemble d'unités minimales, irréductibles et clairement définies (les pixels), ouverts à la transformation qualitative et à la recombinaison syntaxique[3].

En tant que données, les images captées numériquement n'ont pas un statut ontologique différent de celui des images de synthèse qui bâtissent des mondes virtuels à partir d'opérations mathématiques sur des espaces cartésiens. C'est ce qui explique notamment que le *compositing*, terme qui désigne la combinaison d'éléments issus de la capture et d'éléments de synthèse, soit un si formidable outil pour la création de mondes imaginaires. Précisément défini, le *compositing* est un procédé au cours duquel un certain nombre d'éléments numérisés, qui peuvent être issus de la capture,

1. Dans *The Virtual Life of Film*, je définis l'« *automatic analogical causation* » comme une qualité de toute représentation analogique selon trois critères : que la « (re)présentation » soit produite par une (ou une variété de) procédure(s) automatique(s); que les « (re)présentations » possèdent formellement une qualité de constance isomorphique, indépendamment de tout changement d'échelle, de sorte que tout changement dans l'enregistrement reflète nécessairement un changement dans l'événement enregistré; et, finalement, que les « (re)présentations » ainsi provoquées soient continuelles et indivisibles (p. 49).

2. Voir notamment Roland Barthes, *La Chambre claire*, Éditions de l'Étoile/Gallimard/Seuil, 1980, et Stanley Cavell, *The World Viewed. Enlarged Edition*, Cambridge, Harvard University Press, 1979.

3. Lev Manovich représente d'une façon intéressante cette nouvelle réalité au moyen d'une formule mathématique : « *Film numérique = f (x, y, t).* [...] *Étant donné qu'un processus informatique réduit chaque image à des pixels, un film en entier* [sic] *peut être défini comme une fonction qui, à la valeur horizontale, verticale et temporelle de chaque pixel, répond par sa couleur. C'est là la définition même d'un film en termes informatiques.* [...] *Pour un ordinateur, un film est un agencement abstrait de couleurs dans le temps, plutôt que quelque chose de structuré par des plans, un scénario, des personnages et ainsi de suite.* » (Voir *Language of New Media*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2001, p. 302.)

synthétisés ou appliqués comme « filtres » algorithmiques, sont assemblés et combinés en une image à l'intérieur de laquelle la différence d'origine des sources est idéalement imperceptible. La sélection d'éléments et leur *compositing* sont un processus fondé sur une ouverture de principe. Il convient donc de donner le nom d'événement numérique à toute altération (discrète) des données visuelles ou sonores, à n'importe quelle échelle, au sein d'une image. Différents éléments peuvent être ajoutés, retranchés ou remodelés de façon interactive parce que les composantes des données conservent leur caractère distinct et modulaire tout au long de ce processus de montage.

Le *compositing* est ainsi ce qui différencie le plus clairement l'événement numérique du plan. On en trouve un exemple frappant dans la séquence de *L'Arche russe* qui évoque l'année 1943 et le moment culminant des neuf cents jours du siège de Stalingrad. Malgré les avertissements du témoin invisible, le marquis pénètre dans une pièce mystérieuse, passant de ce fait de la Première Guerre mondiale à la Seconde, dans laquelle il ne trouvera, d'après le personnage qu'il y rencontre, que des cercueils et des cadavres. (Le personnage en question représente le directeur du musée de l'Ermitage pendant la Seconde Guerre mondiale.) On voit des cadres vides empilés pêle-mêle contre deux des murs, et un ouvrier qui s'affaire à fabriquer son propre cercueil. Les couleurs du Palais d'hiver, jusque-là resplendissantes, se sont assombries, nimbées d'un bleu nocturne. C'est l'hiver; par une fenêtre brisée, de la neige virevolte doucement dans la pièce avant de se poser au sol.

Le documentaire de tournage montre cette scène en deux états : l'image brute captée lors du tournage, et la séquence retouchée lors de son passage en postproduction. La comparaison permet de voir clairement que nombre d'éléments distincts ont été ajoutés ou enlevés : un filtre coloré a été apposé; la trace d'éléments d'éclairage a été modifiée; le trou dans la fenêtre et la neige tourbillonnante ont été ajoutés numériquement; un algorithme a même été utilisé pour transformer la perspective relativement standard en vue grand-angulaire, donnant à l'espace ainsi distendu un caractère expressionniste. D'une certaine façon, on retrouve là ce qu'Eisenstein pourrait avoir eu à l'esprit en qualifiant la division du plan comme « *cellule de montage* », bien que fasse ici défaut son insistance sur la présence d'éléments compositionnels dont le contraste ou l'opposition mettent en lumière des différences de valeur perceptuelle et sémantique. Dans la plupart des cas, en effet, le *compositing* numérique a comme objectif stylistique la suppression de telles différences pour assurer l'apparente unité spatiale de l'image composée. Le segment « Ravages de la guerre » de *L'Arche russe*, quant à lui, montre bien que la divisibilité des composantes d'images en données discrètes permet quelque chose de fondamentalement nouveau à l'image numérique : la possibilité de ce que Lev Manovich appelle le montage « *spatial* ». Il s'agit non pas du montage vertical ou horizontal tels que définis par Eisenstein, mais plutôt de la combinaison de différentes couches de données en une image-palimpseste. Le concept peut être difficile à saisir puisque ces combinaisons n'ont en fait rien de spatial au sens usuel du terme. Elles consistent en effet en l'application ou la transformation de valeurs mathématiques

distinctes à travers différents types d'opérations. On a tendance à se représenter le *compositing* par analogie avec le dessin animé traditionnel : on superpose un celluloïd bleu pour transformer les couleurs, ou encore un celluloïd transparent ne comportant que quelques flocons de neige pour ajouter cet élément à l'image. De manière fondamentale, cependant, les « couches » individuelles qui forment l'image numérique ne sont pas des entités spatiales mais des valeurs mathématiquement définies : c'est là même ce qui rend possible le *compositing*. *Tous* les éléments compositionnels sont codés dans une image numérique. Soumis à l'algorithme approprié, chacun d'eux peut être transformé ou inversé à volonté : couleurs, angles, perspectives, positions des objets, et ainsi de suite. En ce qui concerne l'image, l'espace n'est donc plus ce qu'il était : privé de continuité et de durée, il est réduit à une série de qualités mesurables et modifiables. Le « montage » ne consiste plus en la combinaison d'entités spatiales contiguës en tant que blocs de durée, puisque tout paramètre définissable de l'image peut être modifié quant à sa valeur ou à sa position. Qu'ils soient issus de la capture ou de la synthèse, tous les éléments peuvent entrer dans le *compositing* avec la même facilité.

Si le *compositing* a certainement des précurseurs dans les techniques d'incrustation et d'autres formes d'impression composite sur pellicule, de même que dans les processus vidéo d'incrustation couleur, il est important de noter des différences significatives. Les images composites sont assemblées à partir de composantes analogiques; chaque composante est un ensemble spatial irréductible dont les éléments individuels sont indissociables du tout. Il s'agit dans ce cas de la combinaison de deux plans dans l'espace plutôt que dans le temps. Le *compositing* en diffère du fait de la discontinuité des données manipulées, de la séparabilité des éléments en couches distinctes et de l'organisation modulaire de l'image à différentes échelles. La synthèse numérique engendre une image qui n'a jamais existé dans la réalité; son produit relève entièrement de l'imagination et de l'intention de ses créateurs. Le tirage optique et l'incrustation couleur combinent des éléments enregistrés à partir d'un espace physique et les assemblent grâce au montage spatial; leur produit est un effet d'imagination et d'intention obtenu à partir d'éléments causaux, si l'on veut. Le *compositing* réunit le causal et l'intentionnel, mais d'une façon qui aboutit à un produit dont le statut ontologique est étrange. Ce qui nous paraît photographique, et donc causal, est en fait simulé, et donc intentionnel. Notre perception nous convainc de l'apparente unité spatiale et de l'illusoire cohérence d'événements numériques en réalité indépendants qui ont été combinés d'une certaine manière par la transmutation de l'univers causal et analogique constituant l'espace profilmique vers l'univers des nombres. Les données engendrées par le *compositing* paraissent « unifiées » ou visuellement réelles précisément parce que tous leurs éléments relèvent alors du même ordre ontologique, celui de la symbolisation et de son ouverture à l'intentionnalité. Ce que nous voyons comme photographiquement « réel » a en fait perdu ses qualités causales et indexicales. Les critères de « réalisme » de nos perceptions ont fait entière place à l'imagination et aux pouvoirs contrefactuels des mondes

possibles. Quand la « photographie » devient ainsi simulation, elle cède à un imaginaire nouveau, libre de tout processus causal. La création à partir d'une réalité physique est supplantée par la composition d'une réalité « élastique ».

Malgré la séparabilité intrinsèque des composantes de l'image numérique et le nombre potentiellement infini de couches pouvant y être modifiées jusque dans leurs moindres détails, l'esthétique dominante dans le *compositing* d'images vise un réalisme « photographique » caractérisé par la continuité et l'absence de toute démarcation visible entre les éléments combinés. Le *compositing* tel qu'il est ordinairement pratiqué a ainsi produit trois critères esthétiques distincts : l'*invisibilité des couches* (et donc l'apparente uniformité de l'espace, c'est-à-dire que l'espace est défini par l'unité perçue de tous ses éléments), la *continuité des mouvements* (qui doivent être perçus comme obéissant sans faute aux lois physiques de l'espace naturel), et la *dévaluation du montage cinématographique*.

Une définition de ce dernier critère permettra de mieux les comprendre tous trois. Le « plan » analogique circonscrit une unité spatiale irréductible, et le montage consiste en l'assemblage de plusieurs de ces unités. Dans le film sur pellicule, le temps est représenté non seulement grâce à la durée du plan, mais au moyen de la combinaison de plans pouvant indiquer la continuité, l'ellipse, la simultanéité d'actions parallèles, ou encore le déplacement vers le passé ou le futur. En tant que projection spatiale de la durée, le cinéma a tout au long de son histoire entretenu une fascination jamais démentie pour la durée en tant que temps vécu, aussi bien physiquement que psychologiquement; il a développé tout un répertoire de stratégies pour représenter cette expérience. Nous avons donc l'habitude de concevoir l'image comme une extension uniforme dans l'espace. Alors que le montage peut être défini comme l'addition d'unités spatiales irréductibles, la modularité de l'image numérique permet sa fragmentation en un nombre potentiellement infini d'événements numériques pouvant être manipulés et combinés de toutes les façons. Comme nous n'avons pas encore oublié la photographie, nous n'avons toujours pas appris que les images numériques « photoréalistes » n'ont pas forcément de relation avec un espace physique préexistant et peuvent ainsi faire fi des lois de la causalité et de la physique. Nous continuons donc d'être surpris ou troublés par l'apparente réalité de points de vue défiant la gravité ou d'espaces qui semblent se métamorphoser, se désassembler et se recomposer sous nos yeux en un spectacle ahurissant de possibilités. Ainsi, du point de vue d'une culture cinématographique, l'un des aspects les plus dérangeants mais aussi bien exaltants de l'« espace » numérique est l'impression d'un mouvement contrôlé, continu et potentiellement infini. Les coupes ou les interruptions de durée n'y sont pas anticipées parce qu'elles ne sont tout simplement pas nécessaires. Le contrôle de la durée passe par la manipulation et le contrôle de l'image, et non plus par le « montage ».

Autre effet de l'étrange ontologie des mondes numériques, du moins d'un point de vue cinématographique : il est erroné de parler de cadre mobile pour décrire le mouvement dans un espace virtuel, puisqu'il ne s'agit pas de l'enregistrement analogique d'un mouvement dans un espace physique, mais plutôt d'une représentation synthétique conçue pour donner l'illusion du mouvement. En effet, rien ne *bouge*, rien ne dure dans un monde numérique. L'impression de mouvement n'y est précisément qu'une impression, produite par la transformation d'éléments géométriques et leur rotation mathématique[1]. Le sens du temps, la durée cèdent ici au simple « temps réel » d'un présent continu.

En adhérant d'aussi près à un idéal de « réalisme » photographique, l'idéologie esthétique du *compositing* numérique recrée sa propre esthétique de la continuité, semblable aux stratégies de continuité du cinéma hollywoodien ou dérivée d'elles. À ceci près, bien sûr, qu'il ne s'agit plus d'une stratégie où prédominent le montage et la combinaison d'éléments spatiaux irréductibles, uniquement obtenus à partir d'espaces physiques. Il n'est plus ici question pour le cinéma numérique de continuité de l'espace et du mouvement, mais seulement de montage et de combinaison[2]. Pour ces raisons, dans le cinéma numérique, la postproduction devient plus importante que la production, au sens de tournage sur un plateau physique. Comme l'explique avec justesse Manovich, la distinction entre création et modification n'y a plus sa raison d'être, comme elle l'avait pour la photographie et le film sur pellicule. La production n'est plus que la première étape de la postproduction : « *Le réarrangement des séquences dans le temps, leur combinaison dans l'espace, la transformation de certaines parties de chaque image individuelle et la modification de pixels isolés deviennent la même opération, au point de vue conceptuel comme au niveau de la pratique*[3]. »

L'Arche russe incarne ces paradoxes de plusieurs façons. Le temps et l'espace représentés par l'image n'y sont pas un effet de la continuité d'un mouvement ou d'un plan-séquence, mais constituent plutôt un exemple complexe d'actes de *compositing* et de montage « spatial » dont l'esthétique repose sur la modularité et la variabilité de l'image numérique. L'œuvre ne peut être considérée comme un unique plan-séquence

1. John Belton m'a fait remarquer que la quantification et la compression des images en données numériques abrègent de manière fondamentale la représentation du temps et de l'espace sur les écrans électroniques : « *Dans tout film numérisé, des données spatiales et temporelles ont été supprimées lors du processus d'échantillonnage qu'impliquent la quantification et la compression. Toute partie de l'image qui ne change pas d'une fraction de seconde à l'autre nous est présentée une première fois, puis est remplacée par un code numérique qui renvoie à cette première apparition. Pour toute une partie de l'image, ce qui nous est donné à voir est donc littéralement un unique moment dans l'espace et le temps, monté en boucle.* » Correspondance avec l'auteur. Voir aussi à ce sujet Babette Mangolte, *op. cit.*

2. Cela constitue, bien entendu, une inversion complète des conclusions de Lev Manovich, lequel affirme que « *dans la culture informatique, le montage n'est plus l'esthétique dominante qu'il a été tout au long du XX^e siècle, de l'avant-garde de la décennie 1920 jusqu'au postmodernisme des années 1980. La composition numérique, où des espaces distincts sont combinés en un espace virtuel apparemment unifié, est un bon exemple de la nouvelle esthétique de la continuité; on pourrait même voir, dans la composition au sens large, l'antithèse de l'esthétique du montage. Alors que le montage vise à créer des dissonances visuelles, stylistiques, sémantiques et émotionnelles entre différents éléments, la composition a pour but de les combiner en un seul tout, en une unique* Gestalt » (*Language of New Media*, *op. cit.*, p. 144). Manovich entend ici le montage en un sens restreint qui renvoie aux techniques héritées de l'âge d'or du cinéma soviétique. J'emploie le terme au sens plus large de l'arrangement et de la combinaison d'éléments.

3. Lev Manovich, *Language of New Media*, *op. cit.*, p. 301.

parce qu'il s'agit en fait d'un travail de *compositing* très élaboré qui ne possède en conséquence pas d'uniformité spatiale. Ses 86 minutes ne nous donnent pas à voir un « plan » tel qu'on le conçoit ordinairement, bien que Sokourov et son directeur de la photographie semblent le croire. L'événement numérique signifie ici que, assez ironiquement, *L'Arche russe* est une œuvre de « montage », comme le sont d'ailleurs toutes les œuvres de cinéma numérique. Bien qu'elle ait été surtout présentée comme un audacieux exploit de tournage dans un environnement physique, elle est en fait davantage caractérisée, ainsi que l'est la plus grande part du cinéma numérique, par une esthétique de la postproduction, où l'image est entièrement sujette aux manipulations informatiques et aux visées imaginatives des auteurs. En effet, la stratégie de tournage de l'œuvre et son produit final seraient presque inenvisageables sans les corrections et les ajouts de décor, d'éclairage, de perspective et d'autres éléments compositionnels rendus possibles par les techniques de postproduction numérique. Le montage n'est plus ici une expression du temps et de la durée ; il désigne plutôt la manipulation de couches d'images devenues modulaires, sujettes à toute une variété de transformations algorithmiques. Voilà ce que je nomme l'événement numérique.

(*Traduit de l'anglais par François Proulx*)